

I TORNEO DE AJEDREZ INTERESCOLAR ONLINE 2021

2 DE FEBRERO DE 2021

¡LOS CENTROS DE EDUCACIÓN I.E.S. DELGADO HERNÁNDEZ E I.E.S. SAN ANTONIO DE BOLLULLOS CDO. COMPITEN POR EL I INTERESCOLAR ONLINE DE AJEDREZ!
¡BATALLA POR EQUIPOS CON PREMIOS AL CONJUNTO GANADOR Y AL MEJOR JUGADOR INDIVIDUAL!

1°.- LUGAR:

Plataforma de ajedrez online Lichess.org accediendo directamente al enlace: <http://lichess.org/tournament/...> (Se facilitará enlace completo antes del encuentro junto con la contraseña). Se recomienda entrar directamente por el navegador de la web y no por la app que a veces puede dar algunos errores). No habrá ninguna presencia de jugadores en ningún lugar físico, excepto para recibir el premio una vez finalizado el torneo (se anunciará fecha y lugar)

2°.- PARTICIPANTES:

Competirán los Centros educativos I.E.S. Delgado Hernández y San Antonio de Bollullos par del Cdo., cada uno de ellos con un equipo formado por 4 jugadores de dicho centro, bajo la dirección de un capitán (padre, profesor, o responsable nombrado por el centro).

3°.- FORMATO DEL TORNEO:

Se jugarán desde sus propios hogares o centros respectivos, durante 70 minutos, partidas a 7 min/jugador con un incremento de 3 segundos por jugada, de forma aleatoria según empareje la propia plataforma de lichess. El programa emparejará siempre a jugadores de distintos centros; nunca a dos jugadores del mismo centro.

Aproximadamente cada jugador disputará entre 5 y 10 partidas en total durante el torneo, algo que no es decidido por la Organización en ningún momento, sino que variará en función de cómo administren el tiempo cada uno de los jugadores y del tiempo que tarde la plataforma Lichess en emparejar automáticamente a cada uno de los jugadores que van quedando libres después de haber terminado una partida.

El sistema permitirá que puedan enfrentarse varias veces los mismos jugadores evitando así esperas innecesarias. Por lo tanto, no habrá un ranking inicial de

jugadores de cada centro, sino que cualquiera puede enfrentarse a cualquier otro jugador del centro rival, las veces que el propio sistema así lo adjudique de forma aleatoria. Eso significa que no todos los jugadores habrán disputado al final del torneo el mismo número de partidas, sino que dicho número variará

en función de los parámetros y algoritmos que valora a la hora de emparejar el propio Lichess.

Se recomienda que los jugadores se familiaricen antes del torneo con la plataforma lichess, y con el programa zoom, para evitar posibles contratiempos por desconocimiento de su uso, el día del torneo)

4°.- CONTROL Y VIGILANCIA DURANTE LAS PARTIDAS:

La única función de los árbitros será velar porque los jugadores no hagan trampas mediante ayudas directas o indirectas por parte de un segundo jugador, familiar, etc; ni mediante el uso de módulos de análisis y/o programas informáticos, y que hayan podido pasar el filtro anti-trampas que ya incorpora la propia plataforma Lichess. Las desconexiones fortuitas que puedan producirse significarán derrota para el jugador que se desconecta después del tiempo de

espera de cortesía propio de la plataforma, sin que los árbitros intervengan en dicha situación, ni pueda formularse reclamación alguna al respecto.

Durante las partidas estará prohibido que los jugadores usen el chat para intercambiar mensajes con su rival, más allá de un saludo al principio y final de la partida, si así lo desean. Tampoco se admitirán reclamaciones referentes a quejas motivadas por el propio funcionamiento del sistema y los algoritmos de Lichess.org

A fin de velar por la honestidad y transparencia en cada una de las partidas, será obligatorio que todos los jugadores se descargen la aplicación Zoom, desde Google Play, o desde zoom.us y tengan conectada la cámara desde sus hogares durante todo el torneo, y el audio cuando se lo requiera la organización. Si un jugador incumple éste hecho, la Organización podrá eliminarle al finalizar el torneo, después de valorar las imágenes y las partidas realizadas. No se

proclamará un centro vencedor, ni un jugador individual ganador, hasta que se realicen estos trámites de verificación del no uso de trampas, que durará entre unos minutos y una hora después del torneo. La plataforma Lichess publicará un vencedor inmediatamente después que termine el torneo; sin embargo, ésta no será oficial, hasta que lo publique la Organización, mediante sus medios de comunicación a través de Correo electrónico a los centros participantes, capitanes o representantes, así como mediante Facebook y otras redes sociales.

5º.- INSCRIPCIONES:

Gratuita. Cualquier jugador que desee participar, deberá contactar o ser contactado por el capitán o representante que será nombrado en cada centro educativo (padre, profesor, etc), quien le facilitará el enlace de juego para que se inscriba uniéndose al equipo de su centro, a la vez que el propio representante enviará por correo electrónico el listado con los nombres reales teléfono y nombres de usuario de cada uno de los participantes de su centro.

Cualquier duda previa al torneo por parte del capitán o de alguno de los jugadores participantes, pueden consultarla a través de correo electrónico o mediante whatsapp a Ignacio Escañuela, o Julio Mauro, organizadores del torneo, a los teléfonos que éstos faciliten.

La organización se reserva el derecho de retirar a algún jugador que se inscriba al torneo estando ya su nick baneado por alguna plataforma de ajedrez por usar en el pasado soporte informático u otros motivos; así como eliminar a dicho jugador y no contabilizar su puntuación si se descubre a posteriori que usó ayuda de módulos o de terceras personas.

6º.- PUNTUACIONES Y CLASIFICACIÓN FINAL:

La puntuación será 2 puntos por victoria, 1 punto por tablas y 0 puntos por derrota. No obstante un jugador que gane 2 partidas seguidas puntuará la siguiente partida de forma doble (4 puntos si vence, 2 puntos si hace tablas)

Para obtener la clasificación final se sumará la puntuación total conseguida por cada uno de los 4 participantes de cada centro educativo. Mientras que el vencedor del torneo en general será proclamado el Campeón del I Torneo de Ajedrez Interescolar Online 2021.

7º.- PUBLICIDAD Y DIFUSIÓN DE DATOS DEL TORNEO:

Los jugadores participantes, así como los centros, con su representante a la cabeza, permiten y aceptan, al tomar parte en ésta competición, que sus datos (nombres e imágenes tomadas desde zoom.us) sean publicadas por la organización a efectos de difusión, en medios locales, redes sociales e internet.

Organizan:

IES DELGADO HERENÁNDEZ (JULIO MAURO E IGNACIO ESCAÑUELA)

Colaboran:



CLUB AJEDREZ GAMBITO DE PLAYA, (Almonte, Huelva)